## ПУТЕШЕСТВИЕ И ИССЛЕДОВАНИЕ

**Когда вы путешествуете между полянами, используя проторенные тракты**, вся банда вместе отмечает стресс. Бросьте:
-1, если стресса меньше банды.
+0, если стресса столько же.
+1 за каждый стресс сверху.
На 7+ вы прибыли вовремя. На 10+ вы прибыли особенно быстро и без проблем. На 7-9 вы повстречали что-то примечательное – следы инцидента или поле битвы после недавнего сражения. При провале вас ждет опасность до прибытия.

**Когда вы путешествуете по лесу или неизвестным опасным землям**, вся банда вместе отмечает траты. Бросьте:
-1, если трат меньше банды.
+0, если трат столько же.
+1 за каждую трату сверху.
На 7+ вы пробрались через лес и прибыли в желаемое место. На 10+ путешествие прошло в основном безопасно. На 7-9 вы повстречали одну из множества опасностей леса – придется разобраться с ней прежде, чем вы продолжите путь. При провале что-то ужасное последовало за вами из леса на поляну.

**Когда исследуете опасную местность**, вся банда вместе отмечает траты. Бросьте:
-1, если трат меньше банды.
+0, если трат столько же.
+1 за каждую трату сверху.
+1, если у вас есть информация о месте.
+1, путь освещен и вам не нужен свет.
На 10 выберите 2. На 7-9 выберите 1.
• Обнаружь что-то полезное или интересное.
• Вы продвигаетесь и получаете 1 прогресс.
• Вы спешите: +1 прогресс и 1 проблема.
• Изучите место; добавьте +1 на *исследование*.
При провале кто-то отмечает трату и у банды плохая позиция. Идущий впереди получит больше всего проблем.

## РЕПУТАЦИЯ

Когда учитывается репутация всей банды сложите ее вместе и бросьте (макс. +4, мин. -3).

**Когда вы просите об услуге**.
На 7+ они помогут. На 7-9 потеряйте один престиж или отметьте одно недоверие. При провале вам отказывают и подозревают: отметьте одно недоверие.

**Когда вы встречаете кого-то важного 1й раз**.
На 10+ он слышал о вас только хорошее и, вероятно, будет союзником; получите постоянные +1 на просьбу об услуге, понимание или взаимодействие, пока не предадите его доверие. На 7-9 он не знает вас или не слышал чего-то особо хорошего и плохого. При провале он слышал плохое – неважно правда это или нет – готовьтесь к осложнениям.

## ВОЙНА

**Когда Мастер определяет последствия войны для поляны**, брось +фракции зоны и соседние.
2–7: нетронута войной. Здания целые, нет значительных войск и укреплений.
8–10: шрамы войны. Следы боя и сражений.
11–12: оккупирована. Война прошла по поляне недавно и оставила шрамы. Более того, поляна недавно оккупирована другой фракцией.
13+: укреплена, оккупирована, шрамы войны.

**Когда война продолжается**, бросьте за каждую главную фракцию по порядку, начиная с контролирующей большую часть полян:
+1, если у фракции **не больше** всех полян.
+1, если фракция **не была** целью бродяг.
-1, если фракция **получила** удар от бродяг.
-1, если у фракции **больше** всех полян 2+ круга.
На 10+ у фракции крупная победа, выбери 2.
На 7-9 у фракции небольшая победа, выбери 1.
• Фракция захватывает соседнюю поляну.
• Фракция захватывает важную фигуру.
• Фракция захватывает ценный ресурс (+1 когда *война продолжится*, если сохранит контроль)
• Фракция строит укрепления (если противник должен захватить поляну, вместо этого уничтожьте укрепления).
При провале фракция теряет поляну (она возвращается под контроль ее жителей), укрепление или ресурс.